

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin cepatnya perkembangan teknologi membuat banyak kegiatan yang bisa dilakukan dengan online seperti proses belajar. Aplikasi mobile Ruangguru yang memberikan fasilitas belajar secara online untuk kelas 1 SD sampai kelas 12 SMA terdapat juga pelatihan untuk SNMPN dan pelatihan guru. Aplikasi Ruang Guru merupakan aplikasi bimbingan belajar paling diminati di Indonesia dengan jumlah pengguna lebih dari 15.000.000 pelajar dan lebih dari 300.000 guru. Pengguna dapat menggunakan aplikasi ini untuk menambah pengetahuan diluar proses belajar mengajar disekolah.

*Usability* merupakan sebuah ukuran daya guna dari suatu perangkat lunak yang dilihat dari sistem yang digunakan mudah dipelajari, efisien untuk digunakan, tidak rentan kesalahan, dan memuaskan dalam penggunaannya. Perlunya pengujian *usability* karena jika kualitas penggunaannya dari suatu sistem buruk maka pengguna akan meninggalkan sistem tersebut oleh karena itu diperlukan pengujian *usability* untuk menjadi dasar pengembangan dari sistem yang bermasalah dari penggunaannya.

Diantara beberapa metode yang biasa digunakan untuk melakukan pengujian *usability* yang paling sering digunakan adalah *Heuristic Evaluation*. Metode *Heuristic Evaluation* merupakan metode pengujian usability untuk perangkat lunak computer yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah usability pada desain *user interface* (UI) (Nielsen & Molich, 1990). Pengujian

*usability* aplikasi runag guru dengan metode *heuristic evaluation* dapat mengetahui berbagai masalah *usability* dari aplikasi tersebut.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu bagaimana melakukan analisis *usability* di aplikasi ruang guru menggunakan metode *heuristic evaluation*.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah :

1. Proses pengujian yang dilakukan menggunakan metode *heuristic evaluation*.
2. Kuisioner menggunakan metode Skala Likert.
3. Responden yang dipakai bukan hanya pengguna aktif atau pengguna lama
4. Indikator yang digunakan dalam penelitian usability dengan menggunakan 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation* yaitu : (1) visibilitas status sistem (*visibility of system status*), (2) kecocokan antara sistem dan pada kenyataannya (*match between system and the real world*), (3) kontrol dan kebebasan pengguna (*user control and freedom*), (4) konsistensi dan standar (*consistency and standards*), (5) pencegahan kesalahan (*error prevention*), (6) penemuan kembali (*recognition rather than recall*), (7) fleksibilitas dan efisiensi penggunaan (*flexibility and efficiency of use*), (8) desain estetika dan minimalis (*aesthetic and minimalist design*), (9) bantuan pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan (*help users recognize, diagnose, and recover from errors*), (10) bantuan dan dokumentasi (*help and documentation*).

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi *usability* menggunakan metode heuristik di aplikasi *mobile* Ruangguru, sehingga dapat digunakan sebagai evaluasi untuk pengembangan selanjutnya.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Bagi ruangguru.com dapat digunakan sebagai evaluasi terhadap sistem yang berjalan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang baru.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada laporan skripsi ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Didalam bagian awal terdapat sampul luar, halaman judul, halaman pengesaha, daftar isi, kata pengantar, halaman pernyataan, halaman moto, dan pembahasan, daftar isi, kata pengantar, intisari, *abstract*. Bagian utama terdiri dari pendahuluan, tinjauan pustaka dan dasar teori, metodologi penelitian, implementasi dan pembahasan, penutup. Sedangkan bagian akhir berisikan daftar pustaka dan lampiran.

Bab I merupakan bagian utama yang memuat latar belakang masalah yaitu sebagai dasar dilakukannya penelitian pada skripsi. Kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah yaitu kerangka pikir mengenai masalah yang akan diteliti. Ruang lingkup membuat penjelasan pekerjaan yang akan diteliti. Tujuan Penelitian berisikan tentang penjelasan tujuan yang akan dicapai sebagai upaya

untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi. Selanjutnya manfaat penelitian yang akan didapat dalam penelitian ini. Kemudian dijelaskan mengenai sistematika penulisan laporan skripsi.

Bab II merupakan bagian yang memuat tentang uraian tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka berisikan tentang paparan pustaka yang menjadi referensi dalam penelitian. Dasar teori sebagai landasan pengertian dasar atau ulasan yang didapat dari berbagai sumber yang berkaitan dengan skripsi yang akan dibuat.

Bab III adalah penjelasan metode penelitian yang digunakan. Penjelasan pada bagian ini adalah langkah penelitian secara lengkap. Penjelasan dapat meliputi data peralatan, prosedur pengumpulan data, dan analisis.

Bab IV menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Dalam bagian ini memuat penjelasan implementasi dalam bentuk diagram dan juga memuat hasil uji sistem. Dilanjutkan dengan pembahasan hasil pengujian yang dikaitkan dengan penelitian lain atau tinjauan pustaka yang sudah ada.

Bab V adalah penutup dari bagian utama laporan skripsi. Isinya adalah kesimpulan dari hasil penelitian yang menjawab masalah dan tujuan penelitian. Selain itu juga disampaikan saran untuk pengembangan berikutnya.